

Aventura para





Criação Sistema 3D&T Alpha:
Marcelo Cassaro

Criação: Mataro

Edição e Revisão: Mataro

Diagramação: Mataro

Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.





Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (http://www.jamboeditora.com.br/).

Site de Referência
http://nonplusrpg.blogspot.com/

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

Entrando Numa Fria

SIPNOSE DA AVENTURA

O Grupo é contratado para buscar uma artefato em uma terra distante, o trabalho é realmente fácil viajar até uma pequena aldeia no extremo sul (ou norte), por uma estrada tranquila de mercadores com poucos perigos, um trabalho barbada como o contratante falou, começando a viagem o grupo nota que não é bem assim.

O Ponto de Partida: O ponto de partida para a aventura pode ser qualque cidade com um caminho não muito dificil e perto de um dos polos do cenário.

A Estrada para a cidade: O camino pela estrada é fácil de ser seguido, a estrada é bem frequentada, e os perigos são relativamente baixos, com alguns Kobolds espreitando viajantes desavisados e monstros pouco ameaçadores e fracos.

Aldeia de Cristal: Aldeia de Cristal é uma pequena cidade de passagem onde vários viajantes passam quando vão para seus destinos. Fica localizada perto do local onde o portador do artefato que os personagens estão procurando foi avistado (ou dizem que foi visto) várias vezes. Essa cidade é bem pequena tem aproximadamente 500 habitantes e o sua economia é baseada na sua rede hoteleira e turismo para visitarem o palácio construído totalmente de Gelo do regente da cidade, um Mago Glacial poderoso da Região. A Aldeia é preparada com 2 tabernas/estalagens para abrigar viajantes que passam perto da cidade pela estrada.

Requisitos: A aventura foi feita para um grupo de 4 Perosnagens jogadores com 5 pontos cada. Algum personagem com a perícia Investigação é indispensável, se não houver alguem com essa perícia no grupo olhe na parte ajuda adicional.



Borgair

ANTECEDENTES DA AVENTURA

Os ***PJs(Persoangens dos Jogadores)*** são iniciantes feitos com 5 pontos e estão tentando começar a sua carreira como aventureiros. e de alguma forma são encontrados por um sujeito que lhes oferece um bom dinheiro para ir buscar um artefato para ele em uma cidade distante, por uma caminho tranquilo.

A AVENTURA

Os Heróis estão em uma Taverna, ou em algum outro local da Cidade de Kisé (ou qualquer outra cidade do Império) e são abordados por ***Reg Djarlim (Veja a Aventura Base de Operações na nossa Página de Downloads)*** um famoso aventureiro aposentado que agora é comandante de Milícia de cidade de Kisé, ele fala que soube que os PCs (personagens dos Jogadores) são aspirantes a aventureiros e estão a procura de trabalho e quer os contratar para uma missão menor que ele não esta disposto a fazer porque esta muito coupado com problemas com a Milicia da cidade, porêm ele também tem uma grande missão que precisa ser comcluída e essa grande missão só poderá ser cumprida se essa pequena missão for terminada com êxito.

Ele explica que seu servo tem que partir as pressas para a uma pequena vila a procura de uma artefato e precisa de ajuda urgente, por isso precisa contratar alguém, para ajuda-lo nas buscas e protege-lo de eventuais perigos.

Para a aventura ele oferece duas mulas e uma carroça para a locomoção até a vila e 1 Pergaminho com a magia Esconjuro de Mortos Vivos (escrito por um Clérigo com H5, preparado para esconjurar 20 morotos Vivos), 2 Poções de Cura Menor para algum problema que possa surgir. Alem de 30 moedas de ouro para cada membro do grupo caso a misssão seja cumprida.

AJUDA ADICIONAL

O Grupo irá escoltar um ***NPC*** (persanagem não jogador) chamado ***Borgair (***que é um dos investigadores da milícia local, que geralmente trabalha como agente infiltrado em Guildas de Assassino e Ladrões da cidade) homem de confiança de ***Reg Djarlim***, até a uma pequena vila, ele provavelmente não irá ajudar em nada nessa missão, e ira procurar um lugar quente para ficar enquanto os PJs procuram o artefato, somente em ultimo caso e se não existir nenhum personagem com a perícia Investigação no grupo ele irá ajudar na busca.

O QUE OS PERSONAGENS NÃO SABEM?

Os PJs não sabem que a estrada não é mais tão tranquila quanto antigamente e atualmente existem relatos de muitos bandidos em toda a extensão da cidade.

Os PJs também não sabem também que o atefato procurado por eles pertence a uma lenda na região, Pinguin Snake um tipo de fantasma, que nunca ninguém realmente viu mas existem muitas hstórias assustadoras sobre ele.

NA ESTRADA

A estrada é muito fácil de ser seguida, bem demarcada, e com várias estalagens e tabernas na sua extensão. Mas a estrada não é tão tranquila quanto em uma época, agora devido a grande quantidade de viajantes com muito ouro durante o seu percurso, começaram a aparecer muitos bandidos e ladrõezinhos de beira de estrada a procura de presas fáceis.

A viagem dura 15 dias se os personagens forem com a carroça e 25 dias se forem a pé, isso se os personagens estiver em Kisé.

Uma vez por dia durante a viagem role 1d6 e compare com a tabela abaixo.

TABELA DE ENCONTOS ALEATÓRIOS A

Dado	O Que?	Descrição
1	1d6 bandidos	aparecem na estrada e atacam os PJs em busca de seus pertences.
2	1d6 Kobolds	aparecem na estrada e atacam os PJs em busca de seus pertences.
3	1d6 Goblins	aparecem na estrada e atacam os PJs em busca de seus pertences.
4	Carana	encontram uma caravana de mercadores na estrada que tem provisões extras e talvez alguns artigos especiais (poções de cura, pergaminhos...).
5	Tempestade	Acontece uma tempestade muito forte, forçando os Heróis a procurarem um abrigo, se não se esconderem jogeu 1d6 resultado 6 o grupo é atingido por um raio que causa dano dano por área de FA= PdF 8+1d.
6	Aventureiros	Encontram um grupo de aventureiros que vem de uma missão qualquer (este grupo talvez tenha algum item incomum encontrado nas suas aventuras, que esteja dispoto a vender).

Em todos os combates ***Borgair*** irá se esconder e mesmo tendo condições de ajudar o grupo fará questão de não interferir nas lutas

A ALDEIA DE CRISTAL

Aldeia de Cristal é uma pequena cidade de passagem onde vários viajantes passam quando vão para seus destinos. Essa cidade é bem pequena tem aproximadamente 500 habitantes e o sua economia é baseada na sua rede hoteleira e turismo para visitarem o palácio construído totalmente de Gelo do regente da cidade, um Mago Glacial poderoso da Região. A Aldeia é preparada com 2 tabernas/estalagens para abrigar viajantes que passam perto da cidade pela estrada.

INVESTIGANDO NA CIDADE

Chegando na cidade o ***Borgair*** irá revelar qual é a missão e irá dizer que vai procurar uma lugar quente para ficar (Taberna Sono Tranquilo) e manda os PJs se instalarem naTabernaSacaRolha e procurarem pelo artefato.

A MISSÃO

A missão dade pelo herói que o grupo encontrou consistem em encontrar um artefato chamado Cortex mas ninguém sabe como esse objeto se parece só que um oráculo poderoso revelou que ele é a única maneira de alguém se aproximar do grande vilão do cenário (inclua aqui o nome do seu grande vilão)

Bandidos

Caso alguém no grupo realmente buscar informações sobre Pinguin Snake e o seu Cortex eles podem descobrir o seguinte através do uso de algumas perícias como ***Lábia, Interrogatório, intimidação, sedução*** (ou pela representação, à critério do Mestre):

Teste Perícia Fácil: *"Pinguin Snake, esse nunca existiu é só história de crianças"*, "Costumam atribuir a ele pequenas coincidências" ou *"Ja vi ele, matou meu cachorro"* ou ainda, *"Apareceu esse dias la perto de casa, e sumiram algumas batatas, sabe como é dificil cultivar batatas nesse frio"*

Teste Perícia Médias: *"Pinguin Snake, uma lenda as vezes tem boatos dele salvando vianjates de criminosos na estrada pela proximidades da cidade la perto onde os Pinguins moram, mas isso não acontece mais a alguns anos"*, ou "Não aparece a muitos anos mas ja salvou a minha vida la perto da colônia de Pinguins".

Teste Perícia Difícil: "Pinguin Snake, algumas pessoas o procuram alguns anos atrás, mas ninguêm voltou, dizem que foram la na colônia dos Pinguins", " Sim, sim, alguém ja o procurou, dizem que não acharam nada e foram embora, mas o mais estranho é que não apareceram na estalagem pra pegar as sua coisas, dizem que la na estalagem eles ainda as tem guardadas, esperando que eles voltem".

Teste Habilidade -2): Em uma taverna, um (ou mais) PdJs escutam um anão e dois homens que falam sobre "Estranhos acontecimentos la perto da colônia de Pinguins" quase todos sem explicação aparente.

Falando com Pessoas Importantes: Falar com algumas das pessoas importantes de Aldeia de Cristal ***Teste Médio*** de ***Lábia, Interrogatório, intimidação, sedução*** (particularmente o Conselho de Cidade, o Xerife, e o Clérigo local), sucesso revela que nada de bom acontece quando se aproximam do recanto dos Pinguins e quase ninguêm volta, eles tem se esforçado para não deixar vazar essas informações para a população e viajantes (principal fonte de renda da cidade). Eles tem uma mapa mostrando que os acidentes são mais frequentes quando se mais se aproxima do Recanto dos Pinguins.

PROCURANDO PELO ARTEFATO

Para procurar pelo artefato tudo indica que devem ir para perto do recanto dos pinguins, quando mais se aproximam do recanto dos pinguins, mais frequentes e mortais são os acidentes que ocorrem.

Role 3D6 para cada 2 Km nos primeiros 10Km, e nos ultimos 10 a cada 1Km que se aproximem do recanto dos pinguins (compare os resultados com a tabela abaixo).

Toda a estrada para o recanto dos pinguins é entre rochedos com neve nos topos, grandes montanhas de gelo, Fendas no gelo, lagos congelados, distância 20 Km.

TABELA DE ENCONTROS ALEATÓRIOS B

Dado	Descrição
3	1d Lobos Siberianos atacam o Grupo após serem atiçados por alguém.
4	1 Urso Branco caçamdo encontra o grupo e ataca.
5	Uma Armadilha é encontrada, um buraco no chão cheio de água salgada, e uma fina camada de gelo na superfície.Teste para perceber H-2, Teste para não cair no buraco de gelo H-1.
6	1 mortos vivo (esqueleto) é encontrado no caminho.
7	1d leões Marinhos estão nas proximidades tomando sol (não irão atacar se não forem imporunados).
8	Um rio esta com o gelo muito fino facilitando o grupo a cair na águá H-1 para não quebrar o gelo.
9	Ao passar por entre uma pequena caverna de gelo na estrada caem uma chuva de Estalactites nos heróis,teste de H-1 para esquivar FA=1d+3.
10	Desmoronamento de terra ou pequenas avalanches, teste de H-1 para esquivar FA=1d+1.
11	Pedras ou bolas de nve gigantescas rolam morro abaixo, teste de H-1 para esquivar FA=1d+1.
12	Há gelo na estrada e os heróis não conseguem se movimentar direito. H-1 para não cair no gelo.
13	Neve muito fofa, dificultando o deslocamento para personagens despreparados. Deslocamento -2 (H ou R o que for menor).
14	1 Lobo Siberiano aparece na estrada (Não irá atacar se não for importunado).
15	1d bárbaros Amígáveis de alguma tribo das redondezas esta caçando.
16	Uma Armadilha é encontrada, um buraco no chão cheio de água salgada, e uma fina camada de gelo na superfície.Teste para perceber H-2, Teste para não cair no buraco de gelo H-1.
17	1 Urso Branco caçamdo encontra o grupo e ataca.
18	1d Bárbáros aparecem e atacam o grupo, os acusando de ter lhes roubado a sua caça.

Caindo na Água Gelada: Se alguém cair na água gelada, o grupo deve voltar para a cidade ou quem caiu no gelo morrerá de hipotermia em Rx2 horas. Se alguém no grupo tiver a vantagem sobrevivência, pode-se eliminar a ida ao vilarejo por 2d horas de descanso.

Pelo menos depois de 3 rolagens na tabela de Encontros Aleatórios B, o mestre pode exigir alguns testes de Habilidade dos jogadores, e de acordo com os resultados no teste ele pode revelar algumas informações.

TABELA DE DESCONFIANÇA

Sucesso Teste 1	Nota-se que esses Pequenos ***"Desastres Naturais"*** são mais frequêntes que o normal, os animais parecem que foram induzidos a irem até o local onde os Heróis estão, investigações mais precisas, revelam que tudo não passa de armadilhas preparadas de improviso e muito rapidamente.
Sucesso Teste 2	Com outro teste de Habilidade fácil (pelo menos após 5 rolagens na tabela)Investigando mais profundamente ainda, nota-se que sempre tem um grupo de pinguins pelas proximidades.
Sucesso Teste 3	Com outro teste de Habilidade fácil (pelo menos após 10 rolagens na tabela) Mais profundamente ainda nota-se que são sempre os mesmos pinguins e eles agem de forma estranha.

Depois que o grupo tirar as conclusões sobre os desatres naturais eles

provavelmente irão abordar os Pinguins (somente depois do segundo teste), quando isso acontecer eles imediatamente irão atacar com o Capitão falando:

"Cuidado homens eles são bons, superaram todos os nossos desafios. Kowalski quais as nossas opções?"

Dependendo do Role player, o mestre pode determinar que o grupo conseguiu convencer os Pinguins agentes secretos, a uma trégua no combate, em respeito ao mérito do grupo por conseguir superar todos os desafios deles.

Mas quando os Pinguins ouvirem que os Heróis procuram a Cortex do Pinguin Snake, eles irão falar:

"A Cortex do Pinguin Snake, ele esta vivo e nunca irá a entregar a você"

E desaparecem após isso.

OBs: Se o grupo conseguiu chegar ao recanto dos Pinguins antes de enfrentarem os Pinguins Agentes secretos, role esse encontro na entrada do recanto.

EXPLORANDO O RECANTO DOS PINGUINS

No Recanto dos Pinguins tudo parece normal, não tem nada de diferente não passa de um lugar onde MUITOS Pinguins estão na sua temporada de férias tomando banho de sol, nadando pescando.........



Mas um olhar mais apurado (Teste Perícia Fácil ou Médio sem Perícia) nota se que o lugar não é o que parece, alguns Pinguins agem de Forma quase humana, alguns parecem que estão conversando, outros brincam na água como crianças.....

Até que todos notam a presença dos Heróis (olham todos ao mesmo tempo para o grupo) e começam a agir como Pinguins normais.

O Grupo pode tentar interrogar alguns Pinguins mas nehum deles parece entender o que esta acontecendo, após o grupo interrogar mais ou menos 3 pinguins, Surge um Pinguim com aparência de velho e sábio no meio de todos e fala:

"O que vocês querem forasteiros, vejo que descobriram o nosso segredo o que desejam falem e depois vão embora para nunca mais voltar"

Nisso todos os Pinguins do lugar saem desesperadamente correndo para todos os lados falando *"descobriram o nosso segredo"* e coisas do gênero, em poucos segundo todos desaparecem e permanecem só no local os Heróis e o Pinguim com aparência de sábio.

"Eu sou "Estaca O Velho" ***o mais velho dos daqui de nossa aldeia por favor falem o que desejam e vão embora"***

Provavelmente agora o Grupo irá falar que esta a procura do Cortex.

"Tudo bem eu irei

lava-los ao Pinguin Snake, me sigam agora"

Estaca O Velho conduz o grupo até uma toca no chão e quando os Heróis entram dentro dela se deparam com uma enorme cidade embaixo do gelo, com casas, ruas, e tudo o mais que uma cidade tem, andando por várias ruas e alguns minutos depois o grupo chega a uma local que parece um Quartel com guardas armados nas portas, andando por varios outros corredores, o Grupo chega a uma sala onde esta uma velho Pinguim, Com um Tapa Olho no olho direito, e uma faca na cintura que para ele parece mais uma espada devido ao seu diminuto tamanho, ao seu lado estão os Agentes secretos Pinguins que enfrentaram o grupo.

"Eu sou Pinguin Snake. Ouvi dizer que estão a procura do minha Cortex, por que a desejam"

Role player e o grupo irá explicar os seus motivos, dependendo do mestre o Pinguin Snake dará ou não a sua Cortex.

OBs: se vocês ainda não perceberam a Cortex do Pinguin Snake é sua faca mágica, caso o grupo tente atacar os Pinguins agora provavelmente eles irão perder a luta pois existem 10d6 Pinguins dispostos a lutar na cidade. O Grupo vencido irá acordar a vários quilômetros da vila de Pinguins e quando voltarem para a vila não irá restar mais nada alem de uma grande cratera no lugar da cidade (devido a destruição das suas bases a cidade foi solterrada).

Caso a interpretação dos personagens seja boa Pinguin Snake como um grande herói aposentado que é, lhes entregará prontamente a Cortex, sua preciosa faca mágia que usa na cintura.

Se o grupo não foi competente o suficiente para convencer Pinguin Snake a dar a sua Faca Mágica, serão escoltados até os limites da Vila de Pinguins e deixados la, quando voltarem para lá não vai restar mais nada alem de uma grande cratera no lugar da cidade (devido a destruição das suas bases a cidade foi solterrada).



Pinguin snake

APÊNDICE 1 - EQUIPAMENTOS

CORTEX

A Faca Mágica

Preço: 40 PE

Bônus: F+1 (Corte)

Especial: Invisibilidade, o usuário tem invisibilidade total quando a utiliza sendo impossível ser visto até por Ver o Invisível,

Raridade: Incomum

APÊNDICE 2 - INIMIGOS/ COADJUVANTES

Borgair

KIT: Ladino

F2, H 4, R1, A0, PdF1 Ataque Especial, Ataque Multiplo, Patrono (A Milícia de Kisé)

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Crime, Investigação.

PODERES CONCEDIDOS: Rei do Crime.

Bárbaros

KIT: Barbaro

F1, H 1-2, R1-2, A0-1, PdF0 Vantagens: Ataque especial. Desvantagens: Fúria, inculto.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência.

PODERES CONCEDIDOS: Fúria de Combate

Lobos Siberianos

F1, H 1-2, R1-2, A0-1, PdF0

Sentidos Especiais: lobos possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Leões Marinhos

F3, H2, R2, A1, PdF0, Anfíbio, Armadura Extra (frio/gelo).

Capitão

Também conhecido como Joe - Líder do grupo

F2, H4, R1, A0, PdF0 Homem Pinguim, Insano Megalomaníaco, Código de Honra dos Heróis.

Kowalski

Mais esperto e alto do grupo, também chamado de “Lt. Kowalski” F0, H3, R1, A0, PdF0 Homem Pinguim, Genealidade, Código de Honra dos Heróis.

Rico

Psicótico e bom com facas.

F1(corte), H1, R3, A1, PdF0 Homem Pinguim, Insano: demente, Código de Honra dos Heróis.

Recruta

Também conhecido como Ryan - Reconhecido pelo seu olhar esquisito , e seu sotaque britânico, é o mais novo do grupo, bom em decifrar códigos

F0, H2, R1, A1, PdF0 Homem Pinguim, Código de Honra dos Heróis.

Pinguin snake

F3, H5, R2, A1, PdF0 Homem Pinguim, Ataque especial Arma Mágica: Cortex (Bônus F+1, invisibilidade), Código de Honra dos Heróis.

Pinguins da Cidade

F0, H1-2, R1, A1, PdF0 Homem Pinguim

MONSTROS

Todos os Monstros e criaturas ***(Esqueletos e Ursos Brancos)*** apresentadas aqui estão disponíveis para download na nossa página de download.

APÊNDICE - 3 - VANTAGENS NOVAS

SPHENISCIDAE (1 PONTO)

H+1 (Somente na água): Pinguins são muito rápidos e ágeis dentro da água(somente para deslocamento).

H-1 (Em terra):Porêm em terra são mais lentos (somente para deslocamento).

Modelo Especial: Pinguins são menores que o normal.

Armadura Extra (Frio): Resistem muito bem ao frio.

Aparência Inofensiva: Eles parecem bem bunitinhos e inofensivos.

Respiração: Um Spheniscidae pode prender a respiração por mais tempo que o normal Rx30 min.

Terra do Spheniscidae

Geralmente Habitam as regiões mais geladas e afastadas do mundo,

sendo que muitos desconhecem a sua existência ou os confundem com Pinguins comuns

Falam um idioma próprio e se dividem em pequenas aldeias totalmente depercebidos pela sociedade. Na sua sociedade se encontram os mais variados tipos de pinguins assim como na raça humana. Os mais conhecidos são os Cantores, que com suas belas canções chamam a atenção do seu par romântico (onde as vezes aparecem alguns que não são bons em canatar mas dançam que é uma beleza), alguns praticam um esporte próprio e desconhecido (depende do cenário de campanha) se equilibrando em pranchas e deslizando pelas ondas do mar, Existem ainda organizações secretas onde são formados grupos de agentes incrivelmente competentes.

APÊNDICE - 4 - KITS DE PERSONAGENS NOVOS

MAGO GLACIAL

Exigências: Usar Magia Elemental (Ar e Água)

O Mago Glacial é um Elementalista Secundário que domina as escolas da Água e do Ar. Suas magias são baseadas em frio e gelo.

Magias lançadas por um Mago Glacial serão sempre em "versão congelada": a magia Transporte, por exemplo, permite ao Mago deslizar sobre pranchas de gelo; sua Criatura Mágica será feita de gelo ou neve; usando Corpo Elemental, o Mago se transforma em uma criatura de gelo ou neve, e assim por diante. Para efeito de dano, suas magias são do tipo frio/gelo.

O Mago Glacial pode ser facilmente confundido com o Guerreiro Glacial: ambos se vestem de forma parecida, e sua respiração exala nuvens de vapor.

O Mago tem também a capacidade natural de disparar um raio congelante (não mágico) que pode paralisar a vítima por um curto período de tempo.

Ao contrário do Guerreiro Glacial, o Mago Glacial é totalmente invulnerável a ataques ou magias baseadas em frio/gelo. Infelizmente este Mago é mais vulnerável a ataques baseados em calor/fogo.

Prisão de Glacial: se o mago tiver a vantagem Paralisia o seu custo em PMs será reduzido pela metade.

Imunidade Glacial: O Mago Glacial é totalmente imune ao frio recebendo a Vantagem invulnerabilidade (Frio).

Magias Glaciais: O Mago Glacial, aprende mais 3 magias Extras entre as seguintes: Aumento de Dano, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte, inferno de Gelo, Chuva Congelante,Fios de Gelo, Nevasca. Gastando ainda metade do custo em PMs para executa-las. Ele ainda deve atender quaisquer outros pré-requisitos dessas magias.

Obrigações e Restrições: Infelizmente, por ser especialista em magias Glaciais o Mago Glacial adquire Vulnerabilidade: Calor/Fogo e nunca poderá realizar magias da escola do Fogo.

GUERREIRO GLACIAL

Exigências: Arena (ermos) e Sobrevivência

Vantagens: pode acrescentar Frio/Gelo ao dano de todos os seus ataques; recebe Adaptador, Paralisia e Armadura Extra: Frio/Gelo gratuitamente Desvantagens: Vulnerabilidade: Calor/Fogo

São comuns no Império histórias sobre guerreiros de coração gélido, cujo simples toque transformar uma pessoa em estátuas de gelo.

Alguns acreditam que estes lutadores sejam, na verdade, filhos dos dragões brancos. Outros, melhor informados, conhecem a verdade: eles são simples mortais, mas conseguiram tornar seus corpos e almas tão duros e frios quando a mais antiga das geleiras.

O Guerreiro Glacial surge após anos de intensivo treinamento nas Terras Geladas do Sul. Ali ele sobrevive aos rigores do clima glacial, escala picos congelados, destrói blocos de gelo com as mãos vazias e submerge seu corpo nas águas geladas, entre outras atividades que matariam qualquer humano normal.

O Guerreiro Glacial pode lutar de mãos vazias, ou fazer surgir do nada espadas, lanças, clavas e outras armas feitas de gelo. Com a mesma facilidade ele pode disparar lâminas ou lanças de gelo pelas mãos (esses ataques não são considerados mágicos). Por isso, raramente usa armas.

Através de um raio congelante, o Guerreiro Glacial também é capaz de paralisar uma pessoa por um curto período de tempo — o suficiente para



que ela receba um golpe certeiro, que em geral encerra a luta. Ataques paralisantes seguidos de golpes destruidores são a marca registrada deste lutador. A chegada de um Guerreiro Glacial é sempre acompanhada por uma brisa gelada. Em geral eles se vestem de azul, cinza, branco ou preto. O brilho dos cristais de gelo pode ser visto em sua pele, enquanto pequenas nuvens de condensação se formam diante de seu rosto quando ele respira. Seu comportamento é de uma pessoa fria, sem emoções.

Prisão de Glacial: se o mago tiver a vantagem Paralisia o seu custo em PMs será reduzido pela metade.

Poder Glacial: O Guerreiro Glacial, pode escolher 3 magias entre as seguintes (sem precisar comprar uma vantagem mágica): Aumento de Dano, Corpo Elemental, Criatura Mágica, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento, Transporte, inferno de Gelo, Chuva Congelante,Fios de Gelo, Nevasca Gastando ainda metade do custo em PMs para executa-las.

Moldar Gelo: o Guerreiro Glacial adquire a habilidade de simular todos os tipos de danos físicos, Corte, perfuração e esmagamento, (parecido com adaptador), apenas moldando armas de gelo.

Armadura Glacial: O Guerreiro Glacial é resistente a ataques baseados em frio/gelo, recebendo Armadua Extra.

APÊNDICE - 5 - A ALDEIA DE CRISTAL

Aldeia de Cristal é uma pequena cidade de passagem onde vários viajantes passam quando vão para seus destinos. Essa cidade é bem pequena tem aproximadamente 500 habitantes e o sua economia é baseada na sua rede hoteleira e turismo para visitarem o palácio construído totalmente de Gelo do regente da cidade, um Mago Glacial poderoso da Região. A Aldeia é preparada com 2 tabernas/estalagens para abrigar viajantes que passam perto da cidade pela estrada.

O Prefeito da Aldeia

O Castelo na verdade esse castelo é feito Totalmente de Gelo e seu Habitante Haus, o Homem do Coração de Gelo é o Prefeito dessa Aldeia. Até aqui tudo seria normal se Haus não Fosse Prefeito da cidade a mais de 200 anos e o que mais encomoda os céticos é que o Mago apresenta uma aparência de apenas 19 anos de idade a séculos, conta-se lendas que Haus uma Vez foi um grande aventureiro que depois de muitas aventuras se aposentou e criou para si um grande castelo de Gelo, com o passar do tempo algumas famílias foram construindo as sua casas em volta do Castelo do Mago em busca de proteção e depois de muitos anos a pequena vila se tornou uma aldeia.

Todos os anos a aldeia é visitada por muitos magos em busca dos segredos de Haus, mas infelismente o Mago não revela o seu segredo para ninguém a não ser moças jovens que o Mago toma como esposa em troca da revelação de todos os seus segredos. Atualmente Haus conta com uma Harêm de mais de 15 esposas todas suas alunas no estudo arcano do Gelo, misteriosamente nunca uma de suas esposas deixou a cidade e reramente são vistas fora do castelo, as únicas esposas de Haus que são vistas forado castelo são Iliana (Maga do Gelo) e Vanessa (Guerreira do Gelo) comandantes da Milícia Local e encarregadas de manter a lei e a ordem na

aldeia.

A lei na Aldeia

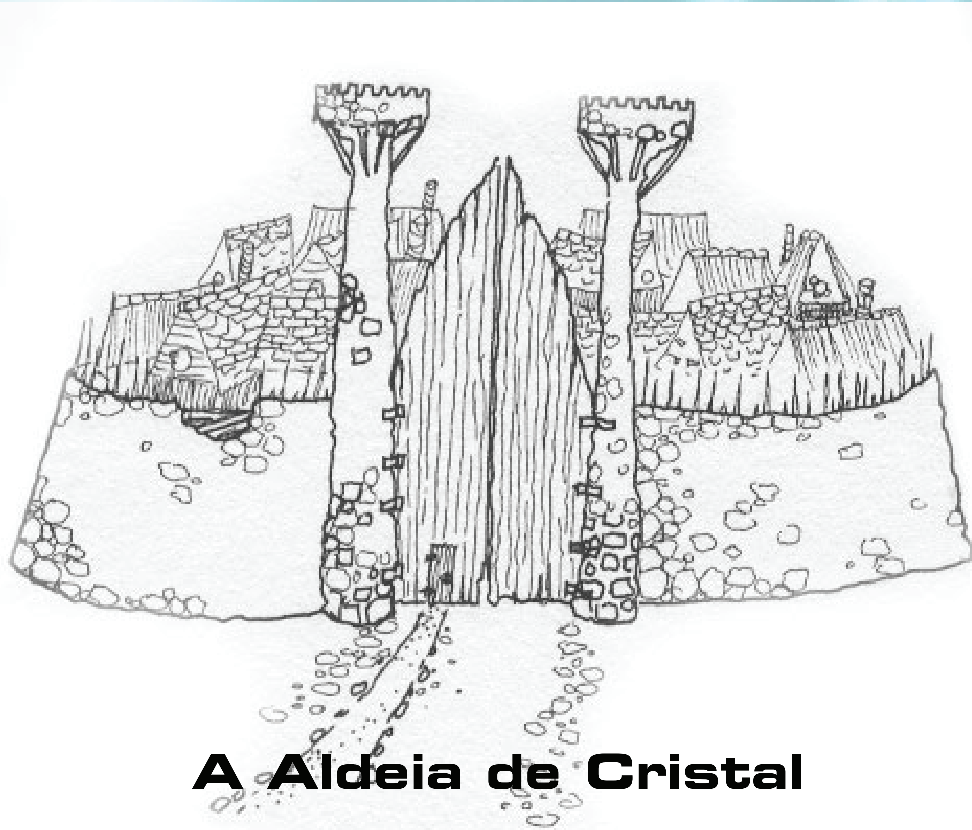
Como em todo o Império a cidade segue as leis do império e tem um conjunto de leis próprias, como costumeiramente somente críme considerados graves levam os réus para prisão, os demais crimes são pagos com o culpado sendo vendido como escravo durante o tempo da pena. Como em todo o Império usar magia para ferir ou intimidar um cidadão é considredo ato Hediondo perante as leis.

Como em Cristal não existe autoridades responsáveis para o julgamento do Réus este é feito pelo Prefeito e o conselho da cidade.

A Lei	
Crime	**Pena**
Usar Magia Ofensiva	1 a 3 Meses de escravidão ou trabalhos forçados
Assédia Moral (insulto)	**1 a 3 Meses de escravidão ou trabalhos forçados**
Perturbação da Ordem	**1 a 3 Meses de escravidão ou trabalhos forçados**
Roubo/Furto	**3 Meses a 1 ano de escravidão ou trabalhos forçados**
Lesão Corporal (Leve)	**3 Meses a 1 ano de escravidão ou trabalhos forçados**
Lesão Corporal (Grave)	**1 ano a 2 anos de escravidão ou trabalhos forçados**
Homicídio (sem intenção)	**10 a 30 anos de escravidão ou trabalhos forçados**
Homicídio (com intenção)	**Morte na Arena**
Agravante (usar Magia)	**Aumento da pena entre 30% a 50%**

A Lei é aplicável somente dentro do perímetro hurbano, fora dos limites dacidade é considerado terra de ninguém e não é de autoridade da cidade garantir que as leis de cumpram.

Clausula adicional: Na cidade é proibido o uso de qualquer tipo de magia da escola do Fogo, com possibilidade de banimento da aldeia se for comprovado o fato.



PONTOS DE INTERESSE

Aqui serão apresentados alguns pontos de interesse na aldeia.

O Palácio de Cristal

Maior construção da Aldeia, construido totalmente em Gelo, aparenta ser totalmente de vidro, o Salão Comunal do Castelo, que contêm o Trono de Gelo de Haus é aberto para visitação dos turistas que visitam a aldeia, mas nunca niguém vê Haus nessa sala a não ser para aldiências com o povo, ocasionalmente se encontra uma de suas esposas nessa sala.

A Taberna Sono Tranquilo

A taberna sono tarnquilo é o mais luxuosos estabelecimento comercial da aldeia, contando com quartos luxuosos e até uma suite imperial. A taberna pertence a Tegunlarim o Meio-elfo, Tegunlarim na sua juventude foi um aventureiro, não foi muito bem sucedido nessa profissão e quando parou na aldeia um dia se apaixonou com uma habitante local se casou com ela e com as riquezas que acumulou nas suas aventuras fundou a Sua Taberna, Tegunlarim também é o pai da bela Lariel a próxima esposa a fazer parte do haren de Haus.

Taberna Saca-rolha

É um dos mais antigos estabelecimentos comerciais doa aldeia com a sua fundação quase na mesma época da fundação da aldeia, começou a entrar em decadência quando Tegunlarim o Meio-elfo, construiu a sua Taberna Sono Tranquilo, por isso o seu fundador o Anão Rock Olho de Vidro, odeia a Taberna de Tegunlarim, seu pai Tebrum Ferradura que também foi ferreiro local, demoru mais de 30 anos para tornar a Taberna Saca Rolha uma referência na região e Tegunlarim acabou com isso em poucos anos, agora a Taberna é uma solução mais barata para quem não tem condições de pagar a diária da Sono Tranquilo, Saca Rolha também é um local ideal para conseguir todo o tipo de ilícitos.Rock tem esse nome porquê em uma briga na sua taberna tragicamente teve seu olho arrancado e depois ele o substitui por uma de vidro um pouco estranho para quem o olha na primeira vez.

A Loja do Garmin

A loja do Garmin é a únicaloja da cidade, e tem tudo que um viajantepode precisar para as suas viagens, desde poções de curas até equipamento de viagem, mas o seu carro chefe é a venda de suvenirs para turistas, principalmente réplicas do Palácio de Cristal dentro de goblos de vidro.

RUMORES E BOATOS

Vagando pela cidade e fazendo as perguntas para as pessoas certas pode-se descobrir esses rumores e boatos:

- A cidade é amaldiçoada mas poucos sabem qual a sua maldição;

- Vanessa uma das Esposas de Haus anda desrespeitando as suas ordem devido a alguma opinião que não concorda com seu marido;

- Haus pretende se casar com a filha de um dos Taberneiros locais, chamado Tegunlarim o Meio-elfo;

- O Taberneiro Tegunlarim não esta muito feliz que sua filha mais nova Lariel case com Haus;

- Nunca se vê entrar nenhum tipo de comida no Castelo de Cristal;

- Haus é um Vampiro porque nunca é visto fora do seu palácio e suas esposas também são vampiras exceto Iliana e Vanessa que são suas Servas porquê conseguem sair de dia;

- Lariel se sente honrada em ser escolhida como a próxima esposa de Haus.

A VERDADE SOBRE HAUS

Haus na verdade, além de ser um Mago poderoso é um Morto-vivo, Muitos anos atrás Haus tentou se tornar em um Mago Lich, mas não teve sucesso, e se tornou um Morto vivo, para sua sorte o processo não foi totalmente falho, porque ele consegui manter a sua memória, e pode continuar a realizar os seus esperimentos mágicos. Haus nunca entra em putrefação como um Morto-vivo normal porque mantém sempre o seu corpo congelado e o cura magicamente para manter as sua aparêcia.

Haus tem tantas esposas não porque gosta da compranhia de pelas mulheres (ta bem, esse também é o motivo), mas sim porque cada esposa é um dos seus experimentos para a criação da magia para se tornar Lich, e Haus tem tido sucesso, a cada novo experimento (diga-se casamento), suas criações vão ficando cada vez mais poderosas, Iliana e Vanessa são as suas duas ultimas esposas, e consequentemente as mais poderosas das sua criações (Na verdade Vanessa, como a ultima esposa de Haus conseguiria inclusive superá-lo em poderes mágicos se tivesse vocação para a magia como suas "colegas"), ele calcula que a partir do seu próximo casamento e consequentemente experimento mágico conseguirá ter êxito e conseguirá ter dados completos para criar a sua magia tão esperada, porêm uma de suas esposas não concorda com o sacrifício de mais ma inocente como ela para tal feito.

Desafio Adicional

Após voltar da aldeia do Pinguins

Os heróis podem descobrir que Haus na verdade é um Morto Vivo, e pretende fazer uma nova experiência mágica com a sua futura esposa e tentar impedir que

isso aconteça.

Na cidade tudo esta sendo preparado para o Casamento que irá se consumar em alguns dias.

CRISTALIANO NOTÁVEIS

Aqui apresentaremos as Fichas de personagens de alguns dos personagens mais conhecidos da Aldeia de Cristal:

Haus Grinder

KIT: Mago Glacial

F 1;H 3;R 4;A 2;Pdf 5;Pvs 20; Pms 80;

VANTAGENS:Arena (Ermos), Paralisia, Pontos de Magia Extras x6, , Arcano, Riqueza.

DESVANTAGENS: Insano (Megalomaníaco)

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Ciências e Manipulação

PODERES DO KIT: Prisão Glacial, Magia Glacial, e Imunidade Glacial.

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Pânico, A Lança Infalível de Talude, O Crânio Voador de Vladslav, Paralisia, Sentidos Especiais, Armadura Extra, O Canto da Sereia, Ilusão, Ilusão Avançada, Ao Alcance da Mão, Enxame de Trovões, Disfarce Arcano, Influência, Invocação do Elemental, Invocação do Elemental Superior, inferno de Gelo, Chuva Congelante,Fios de Gelo, Nevasca, Criaçãode Mortos Vivos.

Iliana Eleonor

KIT: Mago Glacial

F 1;H 3;R 4;A 1;Pdf 3;Pvs 20; Pms 30;

VANTAGENS:Pms Extras x1, Magia Elemental, Patrono (Haus),

DESVANTAGENS: Código de Honra do Caçador

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Investigação

PODERES DO KIT: Magia Glacial, e Imunidade Glacial.

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, inferno de Gelo, Chuva Congelante,Fios de Gelo, Nevasca.

Vanessa Morgado

KIT: Guerreiro Glacial

F 3;H4;R 4;A 3;Pdf 1;Pvs 20; Pms 30;

VANTAGENS:Arena (ermos), Pontos de Magia Extras x1, , Magia Elemental, Patrono (Haus),

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência

PODERES DO KIT: Poder Glacial, Moldar Gelo, Armadura Glacial.

MAGIAS CONHECIDAS: inferno de Gelo,Fios de Gelo, Nevasca.

Soldado da Milícia

Kit: Plebeu

F 0-1;H 2;R 1;A 1;Pdf 1-2;Pvs 5;Pms 5;

VANTAGENS: Patrono (Milícia Aldeia de Cristal).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Intimidação e Atletismo.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Honestidade ou Heróis. Apesar de começar, nem todos os milicianos continuam com os Códigos de Honra)

PODERES CONCEDIDOS: Piedade dos Deuses.

Site de Referência
http://nonplusrpg.blogspot.com/

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

O Manual da Vantagens Alpha e o Bestiário Alpha podem ser baixados na nossa Página de Download

http://nonplusrpg.blogspot.com/p/downloads.html



Aventura Completa para o Sistema 3D&T Versão ALPHA



Onde os Heróis deverão enfrentar todos os perigos de uma Região gelada para encontrar um artefato poderoso.
Essa aventura traz dois Kits de Personagens Novos.

Mago Glacial

Guerreiro Glacial

Material Opcional

Material Indispensável





Aventura para



